ALONE IN THE DARK 3

プレイマニュアル

プレイされるみなさまへ……

この度は「ALONE IN THE DARK3」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
3Dポリゴンアベンチャーとして好評を博したアローンシリーズも本編で完結編となりました。主役のカーンビーも「2」でスマートに変身し、華麗なアクションを決めてくれましたが、今回も技と頭脳に磨きをかけての登場です。カーンビー最後の冒険は、西部のゴーストタウンを舞台に、映画のロケ隊とともに姿を消したエミリーの捜索。しかも、事件の裏側には超自然の存在が見え隠れし、カーンビーが予想もし得なかった因縁と狂気の渦に、彼自身が巻き込まれてゆきます。
全てのヒントは、ゲーム舞台と、このマニュアルの中に揃っています。皆様もカーンビーとともに名探偵ぶりを発揮して、今回の事件を解決して下さい。

それでは探偵カーンビーと共に、最後の冒険へ、いざ！

パッケージの内容物について

パッケージの中には以下の物が同梱されております。商品には万全を期しておりますが、万一、不良品、不足物等がございましたら、お求めになった販売店、あるいは弊社ユーザーサポート迄御連絡ください。

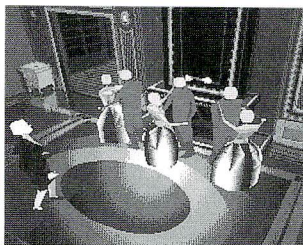
CD-ROM ……………………… 1枚
ミステリーエグザミナー…… 1部：英語版、和訳は本書に収録してあります
プレイマニュアル（本書）… 1冊
インストールマニュアル…… 1冊
ユーザー登録カード………… 1枚：詳細はインストールマニュアルをご覧下さい

目次

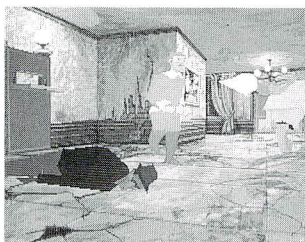
Story in the Dark　～これまでのあらすじ

1924年10月　アメリカ／アリゾナ

デルセトの館で、一人の芸術家が狂気のうちに自ら命を絶った。彼の姪であるエミリー＝ハートウッドは通知を受け、事の真相を確かめに独り館へ向かう。彼女の記憶の底には、幼い頃に過ごしたデルセトでの異常な体験が、暗くわだかまっていた。一方私立探偵のエドワード＝カーンビーは古物商の依頼で、館の骨董品リストの照合に向かっていた。

館を訪れた探索者を待ち受けていたのは、異界の怪物達であった。エミリーの伯父が生前に残した手がかりに導かれ、館の秘密を探る探索者の前に、次第に明らかになる忌まわしい館の歴史。はるか昔、海賊プレグストが発見した「力」と館に隠された「財宝」とは何か？　冒険の末に探索者が見たものは、人知を超えた存在に、魂を売り渡した狂人の変わり果てた姿だった。

(ALONE IN THE DARK)

1924年12月　アメリカ／西海岸

デルセトでの冒険の傷を癒すカーンビーの元に一通の電報が届いた。差出人は同業者のテッド＝ストライカー。彼は、最近世間を騒がしている少女グレース＝サンダースの誘拐事件を捜

査しているはずだった。事実電報にはグレースの監禁された場所も記されている。しかし、テッドは電報の中で事件の真相に対する恐怖をひたすら訴え、カーンビーに助けを求めていた。文面の異常さにカーンビーは、クリスマス間近で賑わう街を後にして、テッドが示すヘルズキッチンの断崖へ向かった。

カーンビーが到着した時、テッドは、すでに独りでヘルズキッチンの屋敷に潜入していた。彼の後を追って潜入したカーンビーの前に現れたのは、数百年の時を越えて悪事を繰り返すゾンビ達だった。彼らの正体を探るうちに明らかになる、海賊O.E.Jこと片目のジャックと、彼が海上で救った魔女の存在。ダイヤのカードをトレードマークにしたジャック達との息詰まる駆け引きと壮絶な戦い。しかし、カーンビーは不覚にも魔女エリザベスの手によって捕らえられ、誘拐の真の目的を聞かさた。その目的は、余りにも残忍で、カーンビーの心に戦慄と憎悪を与えた。

隠された海賊船に監禁されたカーンビーを助けたのは、意外にもグレースだった。再び自由になったカーンビーは、海賊の本性を現したジャック達と、海賊船での最後の決戦に挑むのだった。

(ALONE IN THE DARK2)

そして……………

1925年７月　アメリカ／E. カーンビー探偵事務所

停電したカーンビーの探偵事務所に電話のベルが鳴り響く。大地震を伝えるラジオニュースを耳にしながら、カーンビーが受話器を取り上げると、聞こえてきたのはグレースの父親の声だった。彼が言うにはスローターガルチで消息を絶った、映画「ラストレンジャー」の撮影隊の捜索を依頼したい、とのことだった。最初は乗り気ではないカーンビーだったが、隊とともに姿を消した懐かしい名前を聞かされると、俄然態度を改めた。その名はエミリー＝ハートウッド。カーンビーの胸にデルセトでの冒険の記憶が蘇る。全てはあの呪われた場所から始まった。超自然探偵と呼ばれ、グレースを救出したときも、何かデルセトの秘密と共通するものを感じていた。今回の依頼主はグレースの父、姿を消したのはエミリー、これは偶然なのか？現場の位置を地図で確かめながらカーンビーは、なにか大きな意志の存在を感じ始めていた。

スローターガルチ・虐殺の峡谷、いまはゴーストタウンとなった過去の街。その街で、何かが自分を待っている。そう予感したカーンビーは、窓から射し込む青い雷光の閃きの中に、自分を見つめる突き刺すような視線を感じた……。

1. メインメニュー

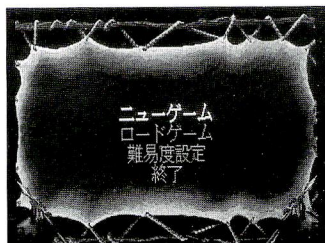
ゲームを立ち上げると、メインメニューが表示されます。(画面写真参照)
メインメニューではセーブデータのロード、戦闘時の難易設定ができます。メニューの選択は、↑／↓キーで行い、リターン(Enter)キーで決定します。

「メインメニュー」

○ニューゲーム
ゲームを最初から始めます。初めてプレイするときはこのメニューを選択して下さい。

○ロードゲーム
セーブした場所からゲームを再開します。
(詳細は7頁「6.セーブ／ロードについて」を参照して下さい)

○難易度設定
戦闘時の難易度を変更することができます。
(詳細は下記の「2.難易度設定画面」を参照して下さい)

○終了
ゲームを終了してDOSに戻ります。

2. 難易度設定画面

ゲーム中の戦闘部分の難易度を設定します。設定画面はゲームを始める前に、メインメニューから呼び出すことができます。さらにゲーム中でもオプション画面から呼び出すこともできます。ゲーム中に戦闘が辛いと感じたり、逆に戦闘に物足りなさを感じた場合等に設定を変更して下さい。

設定は、3つのポイントをそれぞれ設定する方法と、予め設定された、モデルレベルを選択する方法があります。(画面写真参照)

「難易度設定画面」

難易度の設定ポイントはカーンビーの体力と攻撃力、そして敵の攻撃力の3つです。それぞれ「Low＝やさしい」「Average＝普通」「High＝難しい」の3段階に設定ができます。↑／↓キーでカーソルを移動して、←／→キーで難易度を変更して下さい。

モデルレベルは設定ポイントの段階を自動的に設定します。↑／↓キーでカーソルを移動して、リターン(Enter)キーで決定して下さい、設定ポイントの内容が自動的に設定されます。

メインメニュー、又はオプション画面に戻る場合は「Return to the previous menu／メニューに戻る」を選択して下さい。

設定ポイントの内容
Carnby's Life Points：カーンビーの体力 Carnby's Hit Points：カーンビーの攻撃力 Villains' Hit Points：敵の攻撃力

モデルレベルの内容		
Beginner Level：初級者 カーンビーの体力＝High	カーンビーの攻撃力＝High	敵の攻撃力＝Low
Intermediate Level：中級者 カーンビーの体力＝Average	カーンビーの攻撃力＝Average	敵の攻撃力＝Average
Expert Level：上級者 カーンビーの体力＝Low	カーンビーの攻撃力＝Low	敵の攻撃力＝High

3. オプション画面

ゲーム中にESCキーを押すと、オプション画面が表示されます。この画面上では、以下のような機能が使えます。(画面写真参照)

「オプション画面」

○ゲーム再開
オプション画面を呼び出した時点のゲーム画面に戻ります。

○セーブゲーム
オプション画面を呼び出した時点のゲームのデータをセーブします。
(詳細は7頁「6.セーブ／ロードについて」を参照して下さい)

○ロードゲーム
セーブした時点からのゲームを再開します。
(詳細は7頁「6.セーブ／ロードについて」を参照して下さい)

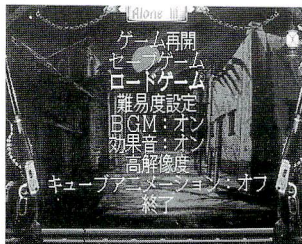
○難易度設定
ゲームの戦闘部分の難易度を設定します。
(詳細は3頁「2.難易度設定画面」を参照して下さい)

○ＢＧＭ：オン／オフ
ゲーム中に流れるBGMのオン、オフを設定します。

○効果音：オン／オフ
ゲーム中の効果音(銃声や靴音等)のオン、オフを設定します。

○高／低解像度
ゲームのグラフィックの表限度を切り替えます。低解像度にすると若干ゲームスピードが上がります。

○キューブアニメーション：オン／オフ
オプション画面の呼び出し、終了時のキューブアニメーションをオン／オフします。

○終了
ゲームを終了させます。

その他のキー

オプション画面を呼び出さずに、以下のオプション機能がキーを押すことで使用できます。

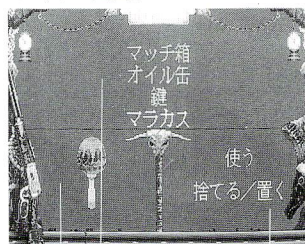
Sキー：効果音のオン／オフを切り替えます。
Mキー：音楽のオン／オフを切り替えます。
Pキー：ゲームのポーズを行います。ただし、アニメーション画面等一部の画面はポーズできません。
Iキー：アイテム画面を呼び出します。

4. アイテム画面

ゲーム中にリターン(Enter)キーを押すとアイテム画面が呼び出されます。この画面では、使用するアイテムの選択、カーンビーの行動の選択を行います。画面は３つウィンドウに分かれています。(画面写真参照)

「アイテム画面」

ウィンドウ１：
所持しているアイテム名が表示されます。一番上の「行動選択」は、カーンビーの行動を選択するときに選択します。緑の文字は所持しているアイテム名、白いハイライトになっているのが現在選択されているアイテム名です。

ウィンドウ２：
ウィンドウ１で選択したアイテムのグラフィックが表示されます。銃等のアイテムの場合は数字が表示されますが、これは銃に込められた弾数です。また、「行動選択」の時にも数字が表示されますが、これはカーンビーの体力です。どちらも細かくチェックして、補給しましょう。銃は弾丸を、カーンビーはフラスコ等を使うと補給できます。

ウィンドウ３：
ウィンドウ１で選択したアイテムで取れる行動を表示します。「行動選択」を選択した場合は、カーンビー自身が取る行動が表示されます。(カーンビーの行動については６頁「5.キャラクターの操作方法」を参照にして下さい)

アイテム／行動の選択の仕方

アイテム画面を呼び出すと、カーソルがウィンドウ１の一番上の「行動選択」に合っています。他のアイテムを選択する場合は↑／↓キーでカーソルを移動させて下さい。使用するアイテムが決まったらリターン(Enter)キーを押すか、→キーを押して下さい。カーソルがウィンドウ３に移動します。もしキャンセルしたい場合は、←キーを押すとカーソルはウィンドウ１に戻ります。

次に、ウィンドウ３では、行動を選択します。ウィンドウ１と同様に↑／↓キーでカーソルを移動させて、リターン(Enter)キーで決定します。決定すると自動的にゲーム画面に戻ります。アイテムによってはゲーム画面に戻ると自動的に選択した行動をカーンビーが行いますが、カーンビー自身の行動や、武器の操作は６頁「５．キャラクターの操作方法」を参照にして操作して下さい。

5. キャラクターの操作方法

キャラクターの操作は、↑／↓／←／→キーとスペースキーで行います。また「キャラクターの移動」以外の行動はアイテム画面であらかじめ選択する必要があります。(詳細は5頁「4.アイテム画面」を参照にして下さい)

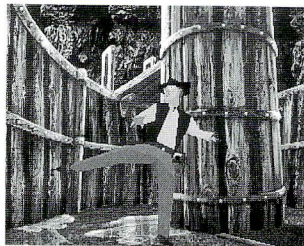
○キャラクターの移動

↑‥‥前進（素早く２度押すと走り出します）　↓‥‥後退　←‥‥左旋回　→‥‥右旋回

○戦闘

素手の場合

スペースキーを押しながら以下のキーを押すと、カーンビーは様々な攻撃を行います。一連の動作が終わるまでにキーをはなすと、元の体勢に戻ってしまいます。

↑‥‥頭突き・もっとも素早く繰り出すことができます。
↓‥‥キック・一番の大技、しかしその分スキも大きい。
←‥‥左パンチ・相手の懐深く打ち込まれる痛烈な一撃。
→‥‥右パンチ・カーンビーが放つ正義の鉄拳。

「華麗なるキック」

武器を持った場合

ナイフや、棍棒の様に手に持って直接攻撃する場合も、素手と同じく、スペースキーを押しながら以下のキーを押すことで、カーンビーは華麗なアクションを見せてくれます。意外なものが武器になることも.....臨機応変に選んで使いましょう。

↑/↓‥‥上段から下段へ振り下ろす旋風の一撃、ナイフなら相手の懐に飛び込んでの閃光の一撃。
←‥‥左から右へはらう痛烈な一撃。　→‥‥右から左へ切りつけるはらう強烈な一撃。

銃を持った場合

銃はスペースキーで構え↑/↓キーで発射します。しかし銃を構えている間は、前進後退はできません。また弾丸には限りがありますので、弾丸の補充は注意しましょう。弾切れの銃はかさばるだけです。もちろん手に持って振り回すような事もできませんのであしからず。

↑/↓‥‥弾丸の発射　←‥‥銃を構えたまま左旋回　→‥‥銃を構えたまま右旋回

○開く／探す

対象物のそばに近づいてスペースバーを押すと、カーンビーは対象物を調べたり、ドアやタンスならばそれを開こうとします。動作が終了するまでは、スペースバーを押し続けて下さい。丹念に調べる事、それが名探偵への第一歩。

○押す

家具等の大型の対象物の前に立って、スペースバーを押しながら、↑と←／→キーを押すと、カーンビーがその方向に、対象物を押してゆきます。押すのは家具ばかりとは限りません。他にも怪しいところがあれば押してみましょう、意外な事が起こるかも.....

○ジャンプ

カーンビーの鍛えた肉体はバネのような跳躍力を見せてくれます。ゲーム中では極限られた場所でしか使えません。スペースバーを押すとカーンビーがジャンプします。

○アイテムの取得について

アイテムには画面上に見えていて、近づくだけで取ることができるものと、「開く／調べる」で調べなくては取れないものの二種類あります。アイテムを手にするとウィンドウが開いて、アイテムを持って行くか、無視するかを尋ねてきますので、←／→キーで選択して、リターン(Enter)キーで決定して下さい。但し、アイテムは最大５０個までしか持てませんのでご注意。アイテムの使い方は5頁「4.アイテム画面」を参照にして下さい。

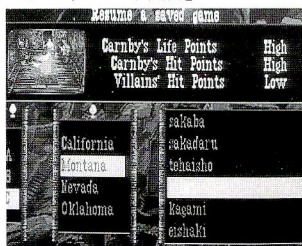
6. セーブ／ロードについて

セーブとロードは、オプション画面が呼び出せる場所であれば、ゲーム中どこでも可能です。またロードはゲーム起動時のメインメニューでも選択できます。

セーブ方法
オプション画面の「セーブゲーム」を選択して、「Resume & saved game　セーブ／ロード」画面を呼び出します。(画面写真参照)

データは一つのドライブの中で、４つのエリア(California / Montana / Nevada / Oklahoma)に６箇所づつ、計２４箇所にセーブができます。セーブ箇所の選択は「ドライブ名」「エリア名」「データ」の順で選択します。まずカーソルキーの↑／↓で「ドライブ名」を選択して、リターン(Enter)キーで決定。同じ手順で「エリア名」を決定して、最後に「データ」を選択します。データ名はセーブの際に名前を入力します。この時、セーブされたゲーム画面と、難易度が画面上部に表示されます。

ロード方法
メインメニュー及び、オプション画面の「ロードゲーム」を選択して「Resume & saved game　セーブ／ロード」画面を呼び出します。データの選択はセーブ方法を参照して下さい。

「セーブ／ロード画面」

Chapterデータについて
エリアの内「Nevadaネバダ」にはChapter１～６、「Oklahomaオクラホマ」にはChapter７～10までのChapterデータが予め登録されています。これは、ゲームの要所要所のセーブデータで普通にロードすることができます。例えばどうしても解けない謎があって、でもどうしても先へ進みたい、と言った場合や、どうやら重要なアイテムを忘れてしまい、先へ進むことも戻ることもできない窮地に陥った場合（そんな事のないように、こまめに、多くのセーブデータを保存しておきましょう）などに御利用ください。また、Chapterデータにも、セーブデータを上書きすることができます。

CURSE OF THE FIELD OF BRAVES

インディアン〝戦士の地〞の呪い

映画『ラスト・レンジャー』は呪われているか？それと言うのも、この映画を撮影中に、数々の不祥事が、まるで嵐のごとく続けざまに発生している為である。多くの読者は、二人の脚本家の争いをご記憶であろう。半年前、スコット・W・バーセルビーとテディー・フォークの二人は、ペテンまがいの映画史に新たな1ページを書き加えようとしていた。

事が起きたのは〝コパカバーナ美術学校〞。しかし学校という名こそ付けられているが、ここの教師はカウンターの向こう側に立ち、1杯30セントで知識を売っている。つまりここは、ただのバーというわけである。

二人の一寸した言い争いは、やがて取っ組み合いの喧嘩に発展。勿論、原因は金にある！　多くの似たような出来事がそうであるように、金と嫉妬に原因はあった。(事実、銀行家の親を持つバーセルビーの名は、6回以上もスタッフロールに登場している。これをフォークがどう思ったかは、その行動で解るというもの。)

現場となった〝美術学校〞のカウンターで、酒と嫌悪がグラスに注ぎこまれると、炎のようなカクテルが完成したというわけである。この酒が、ハリウッドの街を大火事にしてしまった。

しかも、これはほんの始まりに過ぎなかった。1ヶ月後、監督はスコット・バーセルビーの弟、ヘンリーに決定したのだが、彼はロサンゼルス市警のワルゾースキーヴィチェック警部補によって自宅で逮捕されてしまい、現在も拘留中の身である。ちなみにヘンリーは、あくまでも無実を主張している。

多才でクリーンな人物として知られるヒル・センチュリー・スタジオ代表、グレッグ・サンダースは、あくまで冷静にビジネスを展開する決意を固めていた。　だが、この映画の主役を演ずるはずだったアンブロシアヌス・C・バーセルビーが馬に乗れないとわかったときには、彼も思わず冷静さを失わずにはいられなかった！　なにしろ、82年の人生のうち65年もの間、ハリウッドのメシを喰ってきたバーセルビーほどの俳優が、馬に乗れないというのは考え難いことである。

彼はバーセルビーを諦め、ヒル・センチュリー社の新星、ビリー・シルバーを起用することにした。これでついに、『ラスト・レンジャー』のヒーローが確定した。

また、情報筋によると、どうやら同社の家計は火のクルマらしい。バーセルビーは、ヒル・センチュリー社名義で銀行から借金をしているというのだ。

6月24日、スタジオからモハーヴェ砂漠のスローターガルチへ向けて撮影隊が密かに出発。現地に到着すると、早速カメラマンのジョン・ピアーポイントが撮影を始めた。一方グレッグ・サンダースの広報活動は、マスコミ連中に奇抜なリップサービスを展開する作戦に出た。毎週金曜になると、〝爆弾男〞ことジェフリー・デービスが馬に跨がりハリウッドへと繰り出し、撮影の進行状況を記者たちに語ったのだ。だが、3度目の金曜日にハリウッド大通りで馬が座り込んでしまってから、話しがおかしくなってくる。

ビクトリア・ホーニービグル女史をリーダーとする動物愛護団体「馬の友」のメンバーがこれを見ていて、早速ヒル・センチュリー社を新聞で糾弾したのである。チャイニーズシアターの前では、ジェフリー・デイビスに見立てた人形が焼かれたため、消防車が出動する騒ぎまで起こる始末。派手な捕物を好むワルゾースキーヴィチェック警部補は数人を逮捕したが、その際、騒ぎを静めるために駆けつけた市長にも手錠をかけてしまったそうだ。

本紙が『ラスト・レンジャー』にまつわる珍事を本格的に解明しようと決意したのは、ちょうどこの事件があったころである。調査を始めて2週間は、何事もなく過ぎた。ところが、ある金曜日、デービスはスタジオに姿を見せなかった。砂漠で道に迷っているのであろうか？　某誌が報じたように、スタント中に鎖骨を折ったのであろうか？　ヒル・センチュリー社では、納得のいくような説明を聞くことができなかった。そこで、本紙記者ソームス・バーセルビーをスローターガルチへ派遣し、真相に迫った。

「普通の人が行けるような所じゃないですよ」ジョハンスバーグ在住の教師、ウィルバー・アダレーの言葉である。

「あそこはゴーストタウンだ！　生徒にも言い聞かせているのですが、悪霊の棲み家なのです。インディアンでさえ、あそこは戦士の地だと言って、大きく迂回して通るくらいなのですよ。ガルチへは、もう50年以上誰も足を踏み入れていません。あの辺りをうろついてはいけませんよ！」アダレー氏は、ひどく取り乱した様子で本紙記者にそう語った。

最近になって、愛読者のひとりであるF.X.オニール氏から興味深い情報をいただいた。それによると、ヒル・センチュリー社がレンタルした馬が、すっかり怯えきった状態でジョハンスバーグの街に現われたらしいのだ。背中の鞍には、口紅で〝カーンビーを呼べ〞と書かれていたという。

カーンビーとは、デルセト館とヘルズキッチンの屋敷の謎を解き明かした私立探偵、エドワード・カーンビー氏のことであろうか？　現時点では、それを読者の方々に納得させるだけの判断材料がない。しかしながら、〝戦士の地〞へと向かう記者には確信がある。本紙記者の鋭い視線は、これまでにも多くの事件の真相を暴いてきた実績があるのだ。

（本紙主筆ウィリアム・J・ハーバート）

MYSTERY INVESTORS
ミステリー・インベスターズ

去る12月24日に、怪事件の舞台となったヘルズキッチン。崖っぷちにそびえ立つあの悪名高き屋敷が、既に２週間程以前に人手に渡っていた。購入したのは、匿名希望のとある私立探偵。彼は市の意向に沿って、崖に補強工事を施すことを決定した。ちなみに、工事期間中は落石の恐れがあるため、なるべくオーシャンドライブを通行しないように。

今回のヘルズキッチンが買われたことと、血の凍るような惨劇の舞台となったルイジアナのデルセト館が売りに出されていることは、単なる偶然であろうか？　現在デルセトは、情熱的な建築家フランク・ストライド氏（本紙1924年度特別版を参照）の所有物だった。ところが、彼と父親が自殺してしまったため、この近くでモーテルを経営しようと西海岸からやって来たベイツ夫妻に売却された。

本紙は、２件の売買の関連性に注目！　互いの屋敷の間に潜むものが何であろうと、取材班が正義のもとに真実を暴きます！

安全な取材活動のため、現時点では公表できない事実があることを、どうかご了承下さい。全ての謎が解明されたあかつきには、読者の方々に、いち早くお伝えすることをお約束致します！

（本誌特別通信員ハリー・マクグラッダー）

THE GOLD RUSHゴールドラッシュ

先週の火曜日、一般公開に先がけて、フォレストビルの住人達は、感慨と尊敬の念を抱きながらゴールドラッシュ博物館へ足を踏み入れた。博物館の一般公開は、本日７月４日からである。我々は、黄金を探し求めて命を失った祖先たちの生きざまを、今になって初めて目のあたりにできるのだ。

子供たちは、〝片目のジャック〟という名で知られる、４つのダイヤモンドをあしらった〝火かき棒〟や、抗夫たちが岩に打ち込み、徹夜で作業をした時の〝蠟燭立て〟等を、身をのりだして眺めていた。

しかし、ひとりの酔った片目の老人が、シャツの前をはだけて見せた途端、館内は騒然となった。この平和なご時世に生きる女子供にとっては、彼の胸に刻まれた深い傷はあまりにも強烈だったのだ。この人騒がせな老人は「蠟燭立てには、今の人たちには想像もつかない使いかたがあったんだ」とだけ言うと、シャツのボタンを留め始めた。しばらくすると、館内は再び平静を取り戻したのだった。

NEWS IN BRIEFニュースあれこれ

1924年３月３日の地震で一部崩壊したセント・アンドリュース孤児院の左棟がこのたび修復を終え、本日７月４日にオープニングセレモニーが開催される。同院長のシスター・メアリーは神秘的な微笑みを浮かべながら、「1925年７月４日は、カリフォルニアにとって輝かしい日になるでしょう」と周囲に語った。

○

本紙の熱心な購読者であるデンバー・チャーチ判事に、デビッド・サミュエル・ペキンパーという名の孫がまもなく誕生する予定だ。

○

グレースちゃんが、心身ともに健康を回復！　両親のサンダース夫妻によると、今まで暖かく見守ってくれた方々に、心から感謝の意を表したいとのことである。

○

ＯＫ牧場の取り引きが成立！

３年にわたる困難の末、遂にウォルバー・Ｊ・ハミルトンは、彼の傘工場を有名なＯＫ牧場の北に再興することに成功。最近になって、経済的にもようやく安定してきたようだ。「借金はすべて返済した」とハミルトンは語っている。

SILVER SCREEN TATTLE
銀幕ウラ話

ＨＢＬとOWPという、ティファナ出身の無名な芸術家ふたりが、今をときめく映画スター達を題材にしたイラスト本を制作中だ。彼らが最初に出版した「ゼルダ・スターの私生活」は、モンロー・スターの訴えを受けて、ロサンゼルス地区法律事務所により没収された。とはいえ、芸術家の創作意欲というものは、当然そんな事では衰えはしない。くだんの女優も、そのことを大統領に訴えているという。案の定、彼らはズープニック・スタジオが手掛けている犬のトップスターたちをモチーフにした「名犬リンチンチンお気に入りの犬小屋」の制作を決定。また、馬の愛護家として名高いビクトリーナ・ホーニービグルの訴えもむなしく、「ビクトリーナはおウマがお好き」なる小冊子の出版はどんどん進んでしまった。私はまだこの本を見たことがないが、ある厩舎の週末を描いたものなのだそうだ。

◇

ラッシュモア撮影所でのひと騒動。ある頭のおかしな歯医者がオノを片手に編集室へ乱入し、エリック・ヴォン・グリードの最新作「キャリオン・クロウズ」のネガを切り刻んでしまったのだ！　それにしても、この狂人はどうやって施設内に侵入できたのであろうか。聞くところによると、彼は堆肥を髪に塗りたくり、着古したスリーピースのスーツを着て、スタジオの責任者マーク・Ｂ・ゼルコフに変装したという。この事件で、撮影所の警備部長はほどなく解雇され、後任にウォルター・ワーゾースキウィッツが指名された。彼は就任後、集まった記者団の前で拳銃を振り回して、「これが、犯人を黙らせるオレなりのやりかただ」と豪語した。また、撮影所はスタジオの入り口に新たな警備システムを設置。今後、利用者は誰であろうと大げさな鉄製ゲートをくぐり、ボディチェックを受けなければならなくなった。それは名犬リンチンリンのライバル、ヤンヤンでさえも同様である。

◇

グレッグ・ガルバートがウオーリー・アブロガストのロケバスに行っているスキをついて、彼の茶色のズボンを盗んだ人は、今すぐ彼に返してあげなさい。グレッグいわく、「もしアームレスリングのシーンを撮るたびにお気に入りのズボンが盗まれなきゃならないなら、この世はお先真っ暗だよ」とのこと。

（ハリウッドの事情通　ルル・パースニップス）

THE HOWLING HOUR

遠吠えが聞こえるとき

カリフォルニア州セーラムに狼男が出現!? この半年間、当地では家畜が怯えて囲いを壊すといった騒ぎが続いている。家畜たちは余りに怯えた様子なので、競売に出してもまったく買い手がつかないほどだ。満月の夜になると、セーラムに恐怖が忍び寄る……。地元畜産業者のマービン・リーが見たと証言する2頭の生き物は、体つきは人間そっくりで、頭だけが狼そのものだったというのだ！

「やつらは、月明かりの下でポルカを踊っていやがったんだ。そう、あの情景は、今あんたを見ているくらい鮮明だった……。ああ神様！」と、リーはセーラム保安局のブリッグス副長官に訴えた。

本紙の愛読者の一人であるレミントン・バール氏は、この話に関心を持ち、調べてみることにした。〝神経の先端に雷を落としたような〟激しい腰痛にもかかわらず、また、身の危険もかえりみずに、謎を解き明かす決心をしたのである。あらゆる不測の事態に備えて武装した彼は、徹夜で家畜小屋を見張りながら待つこと数日、遂にセーラムの野獣に遭遇した！

こうして白日のもとにさらされた〝野獣〟ことパーカー兄弟は、信じられないような事実をあっさりと認めたのである。彼らはなんと、「ジャック・イン・ザ・ダーク」というおもちゃ屋で買った犬の着ぐるみを身につけて、数ヵ月の間暮していたというのだ。現在、この二人の犯人は、ジャック・パニオン病院で警察の監督のもと、捕獲された際に負った無数の傷の手当を受けており、それが済み次第、ハンバート・H・ハーカー知事のサインひとつでブラックロック刑務所へ移送されることになっている。

精神科医のゼンフ医師は、ふたりの遠吠えを注意深く聞いたのち、彼らは〝犬錯覚症候群〟という皮膚病を患っていると診断した。「私の治療法は、まず彼らに首輪を買うことから始まります。これにより、彼らを飼い慣らすことができるわけです。そうそう、そのほかに樹を1本与えてやらないと。看護婦たちが電柱の代わりにされて、困っているようなのでね」。ベルエアの同僚たちに〝豪傑〟と呼ばれているゼンフ医師は、問題作「苦痛：狂言者への新治療」の著者でもある。

一方、ブリッグス副長官には気になることがあった。

「この世には、怪物が実在すると皆に思わせたい人が大勢います。ロッキー山脈のミイラ男や、カタリナのゾンビなど、何でもござれです。私が心配なのは、若者たちが店でドラキュラの衣裳を手に入れたら、遅かれ早かれ再びこうした愚行をやらかすだろうということなのです！」

海賊と盗賊による白熱の連載小説

FRIGATE TO PORT!

フリゲート艦入港！

作：キャプテン・トレビス

第3話

剣を空高く振りかざしたプレッツは、ヴァルチャー号の船長に飛びかかると、その首を切り落とした。ジョーダンの首は、断末魔の恐怖の表情を残したまま宙を飛び、クイックの顔面にぶつかった。ふたりを相手に戦っていたクイックは、「失礼しました、キャプテン」とつぶやくと、彼の首を大口を開けたサメの待つ海へ蹴落としたのだった。

メインマストでは、縛りつけられたエリザベス王女が、ドレスの裂け目から白魚のような肌をあらわにしながら、縄をほどこうともがいていた。彼女の美しい手は、粗いロープですっかり擦りむけていた。突然、一条の稲妻が船のへさきを撃ったかと思うと、激しいスコールが降り始めてマストや甲板を濡らし始めた。王女のドレスは濡れて体に密着し、完璧ともいうべき彼女のボディラインがはっきりと見て取れた。王女は恐れおののいた———このままでは、私はカゼをひいてしまうではないの……。

ジョーダン船長の死体の残骸は血の海の中を無残に転がり、不気味な音と共に船室のドアにぶつかった。「入りな」と中からしわがれた声が応える。

プレッツは、かわいそうな王女のくしゃみなどは気にも留めずに、後甲板から前甲板へ見事なジャンプを披露した。彼の色鮮やかなズボンがビリッという音と共に破けたのは、まさにこの瞬間だった。この不届きな織物のしわざに激怒した彼は、クイックともう1人——いつもこうした形で登場し、名前はついぞ語られることのない——を横に投げ飛ばし、彼らをサメの餌食にしてしまった。そして、ジョーダン船長の死体を船室のドアの前からどかすために少し立ち止まり、そのままプレッツは待ち合い室の中へと入っていった。彼の顔は、恐怖と苦痛とで激しくゆがんでいたのであった。

船内には、美しい装飾がなされたデスクがあった。揺れるランプの明かりの中で、デスクの後ろに彼が見たものは、まるで一刻も早く誰かに見つけられたがっていたかのように鎮座するフルセットのよろいであった。「あなたを待っていたのです」と、兜の奥から冷たい声が響いた。

つづく

Alone Iin the Dark3クレジット

Original Version

Bruno BONNELL presents:
an INFOGRAMES MULTIMEDIA production

PROGRAMMING:
F.Barbier
J.M.Morel
C.Nazaret
L.Paret

GRAPHICS:
C.Anton
D.Balage
F.Bascou
P.Charpenet
Etranges Libellules
J.Mouclier
F.Malvesin
Studio Miroir

SCENARIO:
H.Chardot
C.Nabais

SOUNDTRACK:
F.Mentzen

COORDINATION:
C.Sgorlon

PUBLISHING:
P.Chouzenoux
J.Penot
B.Reiter-Vialle
V.Salmeron

QUALITY CONTROL:
O.Robin
S.Branchu

Tanks to:
R.Bottet
E.Carnby
N.Cellier
P.Craponne
O.Goulay
W.Hennebois
E.Mottet
V.Terraillon

Japanese Version

Executive Producer:
Ryuichi Hiraide

Producer:
Chuck Willen

Director:
Kiyoshi Ohkawa

Assistant Director:
Takeo Mogi

Programmer:
DOS/V
Hideaki Kurisu
Kazunori Noguchi
PC-98
Toshiharu Moriyama
Yasunari Akiyama

International Marketing Manager:
David Zook

Product Manager:
Shinichi Ito

Pubric Relations:
Toshikatsu Yamamoto

Seals Manager:
Hitoshi Furuya

Sales:
Takeshi Saito
Ruriko Kasai
Kaori Uchizono

Test Play:
Norio Imai
Daisuke Ryuzaki
Masayuki Nagao

Voice
Hirohiko Kakegawa
Rei Igarashi
Akimasa Ohmori
Hiroshi Matsumoto
Takuzou Kamiyama
Takeshi Watabe

Write:
Y,Yanmo
D.Ryuzaki
Photograph:
K.Beachfield
Design:
Think up
Special Thanks:
P-Cube Co.,Ltd

御注意

A．コンピュータ・ゲーム・ソフトウェア「アローン・イン・ザ・ダーク３」(以下、本プログラムと表記) は、ユーザー個人が自分でゲームを楽しむ為のみに仕様することができます。株式会社エーエムティー　サヴァンの承認を得ずに、本プログラムを第三者に使用させることはできません。

B．本プログラム及び、マニュアルの内容等の一部を、株式会社エーエムティー　サヴァンの承認を得ずに複製することは、法律によって禁止されています。

C．本プログラムは１台のハードウェアのみ使用可能です。ネットワーク及びその他の方法で同時に複数のハードウェアで使用することはできません。複数のハードウェアで使用する場合には、使用する台数の分だけ本プログラムを購入して下さい。

D．本プログラム及び、本プログラムのコピー全部または一部を、譲渡、貸与、移転により第三者に使用させることはできません。

E．本プログラムに対してリバース・エンジニアリング、デコンパイル、逆アッセンブル等の行為はできません。

株式会社エーエムティー　サヴァン
〒167　東京都杉並区天沼3-1-1関根ビル3F